

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile berasal dari kata application dan mobile yang artinya penerapan, lamaran, dan penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan beberapa tugas yang dibutuhkan seorang user.

Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi mobile menurut Rangsa Purnama (2010) adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di perangkat mobile. Dengan menggunakan aplikasi mobile kita dapat dengan mudah melakukan beberapa pekerjaan seperti menelepon, SMS, pemesanan barang, mengecek isi saldo rekening kita.

Pemanfaatan aplikasi mobile sekarang sudah sangat luas, pemanfaatan aplikasi mobile bahkan sudah digunakan untuk jual beli barang. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi mobile untuk jual beli barang sangat memudahkan user maupun penjual yang menggunakan aplikasi mobile tersebut.

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Misalnya pemesanan barang melalui Smartphone. Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak yang memanfaatkan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang dirancang untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang membantu pekerjaan seseorang.

Klasifikasi aplikasi dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Aplikasi software spesialis, Program dengan dokumentasi terdapat yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu
2. Aplikasi paket, dengan dokumentasi terdapat yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

2.1.2 Mobile

Pengertian mobile adalah sesuatu perpindahan yang mudah dilakukan oleh user dari satu tempat ke tempat lain, Mobile biasa digunakan dalam istilah Smartphone yang dapat

membantu pekerjaan user dan dilakukan secara mobile atau dapat dilakukan di tempat manapun yang user inginkan.

2.1.2.1 Karakteristik Perangkat Mobile

Perangkat mobile mempunyai berbagai macam jenis menurut dari ukuran,kegunaan,design maupun standart yang digunakan, tetapi mempunyai beberapa karakteristik yang tidak berbeda jauh sama lain diantaranya :

a. Ukuran yang kecil

Perangkat mobile memiliki ukurag yang kecil sehingga user dapat menggunakan perangkat mobile dimanapun sesuai keinginan user tersebut.

b. Memory yang terbatas

Perangkat mobile memiliki RAM yang termasuk kecil. Pembatasan ini dikarenakan ukurang perangkat mobile yang cenderung kecil

c. Daya proses yang terbatas.

Perngkat mobile juga tidak dapat melakukan proses yang begitu berat, Hal ini dikarenakan ukuran dan spesifikasi beberapa perangkat mobile yang tidak terlalu bagus ataupun cepat.

2.2 Sitem Penjualan

Penjualan secara umum dapat didefinisikan sebagai sekumpulan hal atau kegiatan elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Penjualan adalah proses pertemuan antara penjual dan pembeli, perubahan keputusan pembeli yang dilaksanakan seorang penjual.

Menurut Furqon (2013:18), Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data terkait dengan kegiatan penjualan baik dari transaksi pembelian sampai transaksi penjualan digunakan untuk mendukung kegiatan penjualan tersebut.

Penjual juga bisa didefinisikan sebagai salah satu kegiatan dalam perekonomian yang mengakibatkan berpindahnya hak milik dari penjual kepada pembeli yang menerima imbalan tertentu sesuai dengan yang telah disepakati.

2.2.1 Jenis Jenis sistem penjualan

Sistem penjualan memiliki beberapa jenis sistem yang di pengaruhi oleh untuk apa sistem tersebut ataupun dimana sistem itu digunakan, Diantaranya adalah:

a. Sistem penjualan langsung

Sistem penjualan langsung ini yang sering digunakan oleh masyarakat luas, Sistem ini digunakan oleh penjual untuk mendapatkan konsumen dengan cara menunjukkan produk nya secara langsung. Contohnya adalah penjual di pasar, Toko, Supermarket dan lain-lain.

b. Sistem penjualan melalui internet

Sistem penjualan melalui internet adalah sebuah sistem penjualan yang termasuk baru, Hal ini dikarenakan jumlah pengguna Smartphone yang begitu banyak di Indonesia yang mengharuskan para penjual untuk menjual produk mereka di Internet. Sistem ini menggunakan Internet sebagai lahan atau media untuk perdagang.

2.2.2 Keunggulan

Adapun beberapa keunggulan dari jenis – jenis sistem penjualan yaitu :

- a. Dengan menggunakan sistem penjualan langsung konsumen dapat memilih sendiri dan melihat kualitas barang yang dijual oleh penjual.
- b. Dengan menggunakan sistem penjualan melalui Internet konsumen terbantu dengan mudah nya membeli sebuah produk di Internet.

2.3 E-Commerce

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai proses transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Menurut Mariza Arfina dan Robert Marpaung E-commerce atau yang lebih di kenal dengan E-com dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website atau aplikasi yang dapat menyediakan layanan tersebut

2.3.1 Jenis E-Commerce

Adapun beberapa jenis E-Commerce yang sering digunakan oleh masyarakat, Yaitu :

a. E-Commerce Business To Business

Jenis E-Commerce ini dilakukan oleh orang yang memiliki kepentingan bisnis dan biasanya sudah saling terikat oleh kerja sama, Jenis ini biasanya dilakukan dengan beberapa kesepakatan yang sudah dibuat dan saling menguntungkan.

b. E-Commerce Business To Consumer

Jenis E-Commerce ini biasanya dilakukan oleh para pelaku bisnis yang menjual produk mereka di Internet yang akan di beli oleh para konsumen.

c. E-Commerece Consumer To Business

Jenis E-Commerece ini dilakukan oleh konsumen yang akan dibeli oleh para pelaku bisnis, Contohnya para pelaku bisnis ini akan memberikan detail produk yang di inginkan dan konsumen akan menjual produk mereka yang sesuai kriteria yang diberikan oleh para pelaku bisnis.

2.3.2 Manfaat E-Commerce

Beberapa manfaat menggunakan E-Commerece sebagai media berjualan:

1. Mempermudah konsumen dengan penjual.
2. Memperluas jangkauan konsumen.
3. Proses jual beli sangat mudah dilakukan.
4. Penyebaran informasi sangat mudah.

2.3.3 Keuntungan E-Commerce

Keuntungan menggunakan E-Commerece bisa di katakan sangatlah banyak di antaranya para penjual sangat terbantu untuk menjual produk mereka tanpa dibatasi jarak antara penjual dan konsumen, Hal ini dikarenakan penyebaran informasi di Internet sangatlah mudah dan sangat cepat, dengan menggunakan momentum ini para pelaku bisnis atau penjual sangat terbantu dengan mudah nya promosi toko ataupun produk yang mereka jual di Internet.

2.3.4 Dampak Negatif E-Commerce

Di samping banyak nya keuntungan menggunakan E-Commerece adajuga dampak negatif dari E-Commerece tersebut yang merugikan konsumen maupun penjual.

Dampar negatif ini dikarenakan beberapa sistem yang tidak sesuai ataupun kurang nya ketelitian penjual atau pembeli dalam membeli produk tersebut, Hal – hal yang dapat menjadi penipuan antara lain :

a. Penipuan produk yang di jual

Penipuan produk biasanya di alami oleh pembeli yang ditipu oleh penjual ataupun kurang nya pembeli dalam memilih produk.

b. Penipuan pembayaran

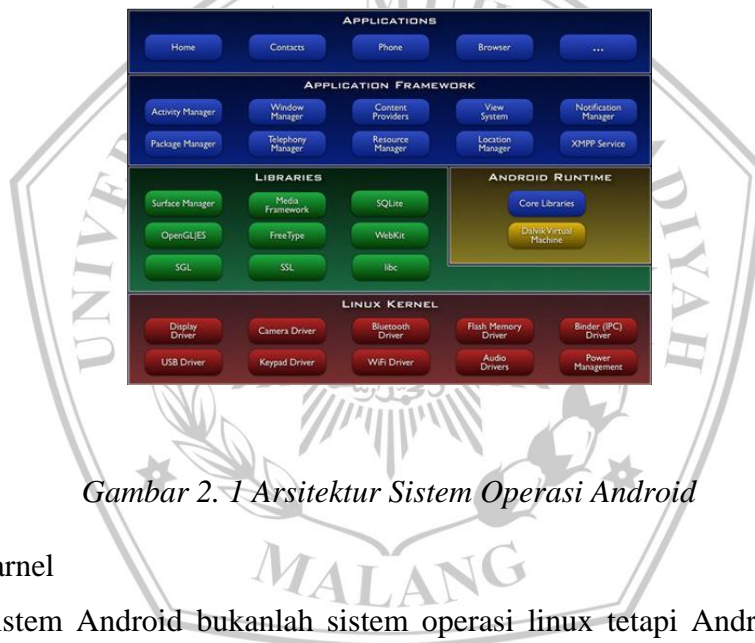
Penipuan pembayaran biasanya di alami oleh penjual yang sudah terlanjur mengirim barang yang dijual tetapi pembeli tidak membayar barang tersebut.

2.4 Android

Menurut Nazaruddin Safaat H, 2014:13 Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya Google.inc membeli Android.inc yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentukkan Open Handset Alliance, Konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

2.4.1 Arsitektur sistem operasi Android

Didalam sistem operasi Android terdapat beberapa layer, Setiap lapisan mendukung fungsi – fungsi yang dibutuhkan oleh sistem operasi Android.



Gambar 2. 1 Arsitektur Sistem Operasi Android

1. Linux Kernal

Secara sistem Android bukanlah sistem operasi linux tetapi Android menggunakan Kernal Linux sebagai penyedia layanan yang dapat menyediakan driver layar, Wifi, Keypad, Flash Memory dan Audio.

2. Android Runtime

Di dalam sistem operasi Android terdapat pustaka inti yang di isi dengan fungsi – fungsi Android. Didalam Android Runtime terdapat 2 bagian, Dianratanya :

- a. Pustaka Inti, android dikembangkan melalui bahasa pemrograman Java, tapi Android Runtime bukanlah mesin virtual Java. Pustaka inti android menyediakan hampir semua fungsi yang terdapat pada pustaka Java serta beberapa pustaka khusus android.

- b. Mesin Virtual Dalvik, Dalvik merupakan sebuah mesin virtual yang dikembangkan oleh Dan Bornstein yang terinspirasi dari nama sebuah perkampungan yang berada di Iceland. Dalvik hanyalah interpreter mesin virtual yang mengeksekusi file dalam format Dalvik Executable (*.dex). Dengan format ini Dalvik akan mengoptimalkan efisiensi penyimpanan dan pengalokasian memori pada file yang dieksekusi. Dalvik berjalan di atas kernel Linux 2.6, dengan fungsi dasar seperti threading dan manajemen memori yang terbatas.

3. Libraries

Libraries didalam Android berfungsi sebagai tempat penyimpanan sistem operasi, Didalam nya terdapat banyak file seperti JPG,PNG,C++,MP4 dan lain-lain.

4. Application Framework

Lapisan application framework, yang mencakup program untuk mengatur fungsi-fungsi dasar smartphone. Application Framework merupakan serangkaian tool dasar seperti alokasi resource smartphone, aplikasi telepon, pergantian antar – proses atau program, dan pelacakan lokasi fisik telepon. Para pengembang aplikasi memiliki aplikasi penuh kepada tool-tool dasar tersebut, dan memanfaatkannya untuk menciptakan aplikasi yang lebih kompleks.

5. Application

Lapisan Application ini adalah lapisan paling luar yaitu yang menghubungkan antara user dan Android di dalam Application terdapat widget yang bisa di gunakan oleh user.

2.4.2 User Interface

User Interface adalah sebuah tampilan yang di keluarkan oleh sistem sehingga user dapat menggunakan dan memahami sebuah sistem. Oleh karena itu user interface yang bagus sangat di butuhkan sehingga user dapat memahami sebuah sistem dengan baik.

2.4.2.1 Jenis user interface

User interface dibagi menjadi 2 yaitu Command Line Interface (CLI) dan Grapich User Interface (GUI) yang dapat dipahami oleh user.

a. Command Line Interface (CLI)

Command Line Interface adalah sebuah proses ketika user menggunakan perintah berupa tulisan.

b. Grapich User Interface (GUI)

Grapich User Interface merupakan sebuah proses ketika user menggunakan perintah menu grafis.